

Характеристика образовательного проекта  
«Приключение Окси в зоопарке»

Полное название учреждения образования (в соответствии с Уставом):  
Государственное учреждение образования «Центр творчества детей и молодежи г. Дятлово»

---

Номинация проекта:

**«ЭОР в среде программирования Scratch»**

Название проекта: «Приключение Окси в зоопарке»

Краткое описание проекта (назначение, возможности, место в образовательном процессе):

Проект «Приключения Окси в зоопарке» представляет собой электронно-образовательный ресурс из ряда «Игра как средство обучения». Предназначен для учащихся 3 класса учреждений общего среднего образования, занимающихся по учебному пособию 3 класса «Английский язык под редакцией Л. М. Лапицкой».

Технические требования к компьютеру и внешним устройствам, тип ОС, специальное программное обеспечение: ОС (операционная система): Windows XP/7 и выше, процессор: 800 МГц, оперативная память: 128 Мб, жесткий диск: 500 Мб свободно, Клавиатура, Мышь, оптический накопитель, программное обеспечение: Scratch версии 1.4 либо 2.0.

Сведения об авторах

№ п/п	Фамилия, имя, отчество авторов проекта (полностью)	Должность	Домашний адрес, контактный телефон	e-mail	Примечание
1	Семенова Елена Сергеевна	Педагог дополнительного образования	231471, Гродненская обл., г. Дятлово, ул. Мицкевича 4/3	dtdm.hud@gmail.com	

Подпись автора (руководителя) проекта \_\_\_\_\_ /фамилия, имя, отчество/

Руководитель учреждения образования  
М.П.

\_\_\_\_\_ 201\_\_ года

АДДЗЕЛ АДУКАЦЫІ, СПОРТУ І ТУРЫЗМУ  
ДЗЯТЛАЎСКАГА РАЙВЫКАНКАМА

ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ, СПОРТА И ТУРИЗМА  
ДЯТЛОВСКОГО РАЙИСПОЛКОМА

ДЗЯРЖАЎНАЯ УСТАНОВА АДУКАЦЫІ  
"ЦЭНТР ТВОРЧАСЦІ ДЗЯЦЕЙ  
І МОЛАДЗІ Г. ДЗЯТЛАВА"

Чапаева, 18/1, 231471 г. Дзятлава  
тэл. (8 01563) 21436

e-mail: [dtdtdt@mail.grodno.by](mailto:dtdtdt@mail.grodno.by)

Р.р. 3604515000328 АСБ «Беларусбанк»

Філіял № 407 г. Дзятлава код 696

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА  
ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ Г. ДЯТЛОВО"

Чапаева 18/1, 231471, г. Дятлово  
тел. (8 01563) 21436

e-mail: [dtdtdt@mail.grodno.by](mailto:dtdtdt@mail.grodno.by)

Р.с. 3604515000328 АСБ "Беларусбанк"

Филиал № 407 г. Дятлово код 696

№ \_\_\_\_\_  
на № \_\_\_\_\_ ад \_\_\_\_\_

Заклучение о содержании и результатах  
практической реализации образовательного проекта  
«Приключения Окси в зоопарке»,  
выполненного в среде программирования Scratch

Автор: Семёнова Елена Сергеевна,  
педагог дополнительного  
образования государственного  
учреждения образования «Центр  
творчества детей и молодёжи г.  
Дятлово»

Представленный образовательный проект «Приключения Окси в зоопарке» (далее – проект) предназначен для учащихся 3 класса учреждений общего среднего образования, занимающихся по учебному пособию 3 класса «Английский язык под редакцией Л. М. Лапицкой», и направлен на закрепление и проверку знаний учащихся по итогам изучения учебной темы «Love animals» вышеназванного пособия.

Актуальность проекта состоит в его направленности на активизацию познавательной деятельности учащихся младшего школьного возраста посредством использования информационно-коммуникационных технологий, в данном случае – компьютерной игры.

Новизна данного проекта заключается в использовании при его создании визуальной событийно ориентированной среды программирования Scratch.

Несомненным достоинством данного проекта является его соответствие основным дидактическим принципам обучения, творческий характер подачи учебного материала, подчиненность формы подачи информации и используемых выразительных средств учебным целям: предусмотрен красочный дизайн, звуковое сопровождение, максимально понятный для учащихся данной возрастной категории

интерфейс. Единая сюжетная линия (перед учащимися стоит задача познакомить инопланетянина «Окси» с фауной планеты Земля) способствует как осуществлению учащимися самостоятельной интеллектуально-творческой деятельности, так и ориентации младших школьников на проведение собственной аттестации полученных знаний, умений и навыков.

Грамотно организованный процесс оценки знаний способствует снижению у младших школьников уровня тревожности, а так же формирует правильные целевые установки, ориентирующие на самостоятельность, активность и самоконтроль.

Отдельного внимания заслуживает подход к разработке педагогом разноуровневых тестовых заданий. Так, проект включает в себя 5 уровней сложности заданий в которых возрастает от уровня к уровню.

Первый уровень – разминочный. Основное назначение – активизировать интерес учащихся, в игровой форме напомнить перевод, произношение и написание названий животных на английском языке: необходимо распределить животных по группам на диких (wild animals) и домашних (pets) животных. Максимальный балл за уровень – 2 балла.

Следует отметить, что на протяжении всей игры с целью поддержания интереса младших школьников отметка по итогам выполнения заданий выставляется не в виде балла, а в виде звездочки. Так, каждый уровень имеет максимальную отметку в пять звездочек, а итоговый балл (отметка) выставляется по окончании игры. При этом, после каждого уровня предусмотрена возможность выхода из игры с имеющимися баллами.

Второй уровень игры ориентирован на повторение и закрепление знаний учащихся по теме «Множественное число существительных». Проверка знаний на этом уровне происходит в интересной для детей форме, а именно, популярной игры в жанре «стрелялка». Максимальная оценка за уровень 4 балла. Особенностью игры является наличие справочной информации по мере прохождения уровней. Так, перед вторым уровнем есть справочная информация по словам-исключениям в образовании множественного числа существительных, перед четвертым – основные правила в построении английского предложения, некоторые уровни снабжены словариками, таким образом реализуется идея не только проверки знаний, но и закрепления уже имеющихся.

Третий уровень является игровой формой упражнения «True or false» (правда или ложь). Уровень оформлен в виде игры-платформера. Учащемуся необходимо, управляя героем с клавиатуры, собрать потерянные слова и ответить на вопросы встречающихся животных true or false. Вопросы озвучены.

Задачей четвёртого уровня является закрепление навыков учащихся в построении предложения, что зачастую вызывает определённые сложности у детей. На данном уровне необходимо ввести правильную последовательность цифр.

На проверку и активизацию навыков учащихся в чтении и понимании английского текста нацелен пятый уровень. Здесь учащимся необходимо без каких-либо подсказок, в соответствии с правилами английской грамматики и логикой повествования, самостоятельно ввести пропущенные в тексте слова. На данном уровне предусмотрено две попытки ответа, «цена» одного правильного ответа – 1 балл, если правильный ответ дан со второй попытки – 0,5 балла.

По окончании всех уровней учащийся получает соответствующую набранным баллам отметку.

Таким образом, представленный проект не только способствует закреплению знаний учащихся по итогам изучения учебной темы «Love animals», но и направлен на повышение интереса учащихся младшего школьного возраста к изучению английского языка в целом.

Директор центра творчества  
детей и молодёжи г. Дятлово

Т. П. Ваниславчик

15.12.2017